

SOFTWARE.LIBRE

NO ODIAS LOS MEDIOS, SIÉMBRALOS LIBRES



El Software Libre:

* Es fruto de la creatividad comunitaria y el trabajo cooperativo de cientos de miles de personas en el mundo entero.

* Demuestra la efectividad de un modelo de desarrollo basado en la cooperación social y no sólo en la ambición de prosperidad individual.

* Es conocimiento acumulado que nos pertenece a todos.

Índice

Introducción	3
El proyecto GNU/Linux	4
Qué es Copyleft	8
Qué es el Software Libre	9
¿Libertad o Poder?	10
Espora.org	12
Preguntas y Respuestas sobre GNU/Linux	13
Qué es Debian GNU/Linux	17
Medios Tácticos	18
Comunicación sin mando	22
Por una Comunicación del Bien Común	23
Usa formatos abiertos	24
ChicasLinux.net	26
Hipatia.info	26
Por qué no usar el formato M\$Word	27
En las Ventanas	28
Magón Vive!	29
Construyendo los medios libres: Ke-Huelga Radio	30
Mediactivismo, producción alternativa de imágenes, televisión	32
Proyecto New Global Visión	36
Tierras Comunes Creativas	37
Directorio básico	38

Software Libre: No odies los medios, siémbrales libres

Versión 0.9.6 --Noviembre 2006

Copyleft © Indymedia México 2006. A menos que se indique otra cosa, se permite copia literal de todos los documentos contenidos en este cuaderno siempre que se de crédito a los autores. Una versión electrónica y la fuente de este documento la encuentras en <http://mexico.indymedia.org/herramientas>



Introducción

“El software libre es ante todo una cuestión de libertad y comunidad. Necesitamos software libre para que la gente pueda cooperar libremente.” -- RMS.

Por principio el Software Libre y los Medios Libres coinciden en la importancia que tiene distribuir libremente la información, incluso en el caso de los medios en la Red hay quienes han adaptado los modos de organización y producción colaborativa del software libre.

Sin duda el uso de computadoras e Internet ha reducido el costo de producción y distribución de muchos medios libres, desde el envío de un mensaje por correo electrónico hasta la transmisión en vivo de audio y video; aun cuando la mera tecnología es insuficiente, cada vez más gente tiene posibilidad de hacer un uso liberado de las prácticas dominantes. En este sentido el software libre más que una alternativa se ha convertido en una necesidad, dado que las políticas del software comercial se encaminan a restringir aún más la libertad y la privacidad de las personas.

La necesidad de basar los medios libres en software libre más que una cuestión técnica es una cuestión ética, política y social, pues además de ejercer los derechos a la libertad de expresión y a la información, a los medios libres corresponde promover la libre circulación de la información y el conocimiento porque la comunicación tampoco puede tener propietarios.

El camino de la comunidad del software libre a lo largo de 22 años --con todo y sus contradicciones-- enseña que sí es posible crear herramientas socialmente útiles en colectivo y en libertad, sin que un amo dicte los modos y el camino. De la misma manera los medios libres buscan que tanto la información como su distribución estén en manos de la gente y no bajo el control de un gobierno o una corporación.

Si bien las herramientas libres, por sí mismas, no hacen libre ni al mundo ni a las personas, sí dan la oportunidad de sembrar nuevamente la idea y seguir buscando en colectivo las soluciones a los problemas provocados por el Capitalismo.

Esta recopilación de textos no pretende más que apuntar algunas cuestiones básicas, algunos proyectos que llevan a la práctica estas ideas de manera todavía experimental y las direcciones donde se puede encontrar más información teórica y práctica acerca del software libre y los medios libres.

Ciudad de México, Septiembre de 2004.

El Proyecto GNU/Linux

El 'general intellect' en red

Miquel Vidal, 1998
miquel@sindominio.net

El proyecto GNU (GNU's Not Unix, "GNU no es Unix") nació hacia 1983 de la mano de Richard M. Stallman y la *Free Software Foundation*. Pretendía recuperar el espíritu de cooperación que había en el mundillo de la contracultura hacker a mediados de los años setenta y que había sido literalmente barrido con la entrada de las grandes corporaciones (IBM, Hewlett Packard...) en el terreno de la informática personal. Hasta 1981 –año en que IBM lanza el primer ordenador personal asesorado en cuanto al diseño y la funcionalidad por el ex hacker Bill Gates– las grandes corporaciones informáticas habían despreciado la informática personal por no considerarla viable comercialmente, y sólo el empeño militante de hackers y de aficionados a la electrónica había conseguido llegar a materializar ordenadores personales totalmente artesanales. Durante los años setenta, colectivos de hackers en el Silicon Valley californiano promovían un uso político de la informática personal, una especie de computopía en la que cada persona podría disfrutar de un PC conectado vía telefónica con los demás, participando así directamente en la vida ciudadana y en las decisiones que atañían a la comunidad.

En los entornos de hackers (BBS, revistas, colectivos...), la política de la representación y la democracia parlamentaria como forma de articular lo social quedaban en serio entredicho. Su modo de cooperar, de comunicarse el conocimiento, de reapropiarse de la tecnología y de sabotear a las grandes compañías de telecomunicaciones (los phone-phreakers enseñaban a pinchar el teléfono y a construir "cajas azules" con los que conectarse al teléfono sin pagar, a la vez que realizaban sabotajes a Ma Bell)



o informáticas (entrada y sabotaje de grandes redes corporativas) no dejaba lugar a dudas sobre su planteamiento acerca del uso de las nuevas tecnologías como "arma del pueblo".

Para llevarlo a cabo, se basaban en lo barato de los componentes con los que se construyen los microprocesadores y las memorias (el silicio es como la arena y lo hay por todas partes) y en las posibilidades de comunicación horizontal y de interactividad que ofrecía el modelo de red. Sin duda esta gente no andaba nada desencaminada y anticiparon muchas cosas que hoy día nos resultan cotidianas, como el PC conectado a la línea del teléfono y la propia red Internet.

Pero el modo en que se ha llegado a ello ha sido por una vía muy diferente a aquellos planteamientos comunistas de los primeros hackers. Buena parte de ellos (Gates, Wozniak, Jobs y muchos otros) se convirtieron en prósperos empresarios, aprovechándose del saber acumulado como hackers y de todo el terreno que habían ganado a las corporaciones que durante años les dejaron el terreno libre.

Transnacionales como Apple, Microsoft e incluso Intel tienen su origen en el mundillo hacker californiano de los setenta. Cuando IBM por fin entra en el negocio en 1981 –no sólo no inventa nada como se suele creer, sino que lo único que hace es subirse al carro a última hora–

supone el pistoletazo de salida para que todas las demás corporaciones informáticas dedicadas hasta entonces a trabajar para el gran capital (bancos, militares e instituciones privadas y/o estatales), se lancen a la carrera por la "informática personal". Pero el planteamiento, evidentemente, dista mucho del que le daban aquellos primeros hackers al concepto de "ordenador personal": se convierte pura y simplemente en un objeto de consumo caro y elitista. Por eso, a mediados de los ochenta, había hackers –algunos supervivientes de los años setenta como Stallman y otros jóvenes descontentos con el rumbo que adoptaba la informática personal– que se revelaron contra ese estado de cosas. Nació el proyecto GNU.

El proyecto GNU

El proyecto GNU surge como reacción frente a la imposición del software propietario, que impedía la cooperación entre los usuarios y fomentaba prácticas exclusivamente mercantilistas. El objetivo de GNU es permitir a los usuarios el usar un ordenador sin tener que renunciar a las ventajas que le proporciona la tecnología digital y sin tener que renunciar al espíritu colaborador y constructivo que se beneficia de estas ventajas.

Es evidente que es una licencia, un copyright, y no el propio programa ni la tecnología digital lo que impide hacer libre uso de los bits y que son los fabricantes de software propietario quienes –al distribuir los programas compilados y sin el código fuente, cuando no protegidos contra la copia–, impiden "entender" el programa para poderlo estudiar, mejorar, adaptar o portar según sus necesidades.

El proyecto GNU aboga por la libertad para estudiar cualquier programa y modificarlo de acuerdo a las propias necesidades; reclama también el derecho a distribuir copias a quienes quiera y sin

a distribuir copias a quien se quiera y sin límite alguno y, por último, reclama la libertad de toda la comunidad de usuari@s de mejorar el programa y distribuirlo de tal manera que se puedan beneficiar todos los integrantes de la propia comunidad. A los programas que reúnen estos requisitos se les denomina "free software" o "programas libres" y están protegidos por el copyleft que se plasma en la GPL (Licencia Pública General). A diferencia del copyright, que protege la propiedad frente al uso, el copyleft protege el uso libre frente a la propiedad e impide que nadie se apropie o limite la libre circulación del saber.



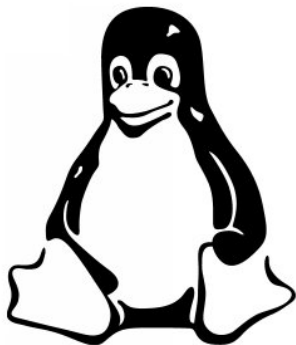
Para poder plasmar toda la filosofía del *free software*, era requisito indispensable la construcción de un sistema operativo libre. Todos los ordenadores necesitan un sistema operativo para funcionar. Si no se dispone de un sistema operativo libre no se puede ni siquiera arrancar un ordenador sin usar software propietario. De modo que GNU consiste tanto en la construcción de un sistema operativo libre completo como en el proyecto cooperativo y *non profit* para desarrollarlo. GNU eligió como sistema de partida a Unix por varias razones: sus características básicas lo hacen muy interesante (multitarea, multiusuario); estaba muy implantado entre los usuarios desde hace muchos años y ya existía para Unix un buen número de partes que eran *free software* y que podían

de ese modo reutilizarse. A comienzos de los años noventa ya se disponía del armazón del sistema GNU pero faltaba una parte básica: el núcleo del sistema operativo (técnicamente denominado kernel). Es en ese momento –1991– cuando hace su aparición el estudiante finlandés Linus Torvalds que con 21 años se pone a desarrollarlo en la Universidad de Helsinki. Linus y otros colaboradores realizaron el kernel, que fue registrado bajo licencia GPL como Linux (contracción de Linus y Unix). De modo que el kernel Linux combinado con el resto del sistema GNU constituyeron un sistema operativo libre completo que popularmente (aunque algo impropriamente, pues el kernel es sólo una parte del sistema) se le empezó a denominar Linux.

Linux

Hace aproximadamente cuatro años desde su aparición y Linux posee ya incontables usuarios (entre tres y ocho millones de máquinas) y colaboradores desinteresados en el proyecto de desarrollo. Linux, en desarrollo permanente, no es obra de ninguna empresa –si acaso, de una "empresa" colectiva– ni de nadie en concreto (Linus ha escrito sólo unas 50.000 líneas de código, del más del millón que de momento tiene), es fruto de la cooperación a través de Internet, de hecho es impensable sin Internet. Se distribuye gratuitamente a través de la red con el código fuente, que permite que cualquiera con conocimientos de programación pueda estudiarlo, mejorarlo o adaptarlo a sus necesidades, teniendo en cuenta que esas mejoras, cuando merecen la pena, pueden pasar al conjunto del sistema. Como la construcción de las catedrales medievales, sin arquitecto, Linux va componiéndose a base del trabajo y de la cooperación de un colectivo difuso de gente en todo el mundo que en la mayoría de los casos ni siquiera se conoce personalmente pero que coordina un trabajo muy complejo y deli-

cado para mantener la unidad y la coherencia funcional del sistema. Ningún sistema tiene semejante apoyo ni está tan documentado, ningún sistema crece y se desarrolla a la velocidad en que lo hace Linux. Sólo hay que asomarse un poco a través de las news de Internet a las comunidades de linuxer@s para ver el entusiasmo y la energía que despiden y el espíritu cooperativo que les asiste.



Como sistema operativo, Linux probablemente es mejor que cualquiera de las versiones de Windows (95 o NT). Pero no creo que se trate de comparar cosas que son incomparables (uno apoyado por campañas de marketing multimillonarias a nivel mundial con otro sin apenas respaldo comercial) ni que sea esta la discusión que nos interese en un entorno como el nuestro, que pretende hacer un uso antagonista de la tecnología. Aunque Linux fuera peor, creo que habría que apostar por él. Linux es algo más que un sistema operativo, es toda una forma de pensar y de crear que va más allá de un simple desarrollo tecnológico. Linux supone el máximo exponente de una filosofía non profit, antimercantilista: el software no es más que un producto del conocimiento humano y como parte de ese conocimiento debe ser compartido con l@s demás. Alejado de cualquier planteamiento comercial, GNU no cae en la ingenuidad en un mundo ultramercan-

cantilizado (por eso se protege de los depredadores comerciales con copyleft) pero tampoco entra en la guerra anti-Microsoft ni en el marketing fácil de convertir a Linus Torvalds en un gurú a lo Bill Gates. Simplemente mira para otro lado y construye un sistema muy superior técnicamente a Windows, no derrocha los recursos de la máquina y funciona perfectamente en computadoras desechadas por obsoletas en entornos Microsoft. Y no se debe cometer el error de valorar Linux únicamente por ser gratis, pues la gratuidad es a veces una estrategia comercial más (un ejemplo, el navegador Explorer de Microsoft). Es importante que el proyecto GNU siga para adelante porque es una potentísima línea de fuga del capital en un terreno tan estratégico como es el de las computadoras personales y porque es una creación colectiva y autogestionada –puro *general intellect* o puesta en concierto de un saber social general– en el corazón del mando capitalista, basado en la propiedad privada y en el control sobre el saber colectivo. Como cualquier sistema en desarrollo, Linux ofrece ciertas dificultades de uso a los neófitos, sobre todo porque hasta ahora no se ha dado prioridad al interfaz de usuario, sino al desarrollo de herramientas que permitieran el propio desarrollo del sistema. Resulta un poco árido especialmente a quien está habituado a que se lo den todo masticado, como es el caso de

quien viene de las últimas versiones de las ventanitas guiindoseras desde las que se fomenta la ignorancia absoluta del medio. Pero esta dificultad técnica no debería llevar a la acusación de Linux como sistema elitista para hackers o para especialistas que sibilamente se desliza desde entornos propietarios y que alguna gente por inercia repite sin haber visto los últimos entornos de ventanas en Linux, bastante funcionales e infinitamente más estables que cualquiera de las versiones Windows, con todas las aplicaciones básicas (procesadores de texto, paquetes integrados como OpenOffice, sonido y por supuesto todo lo relacionado con las comunicaciones vía Internet). En cualquier caso, el esfuerzo creo que merece la pena, no sólo desde un punto de vista técnico –Linux no se cuelga, no se desconfigura, no tiene virus, está totalmente orientado a Internet, a la comunicación y a las redes, y su interfaz no te trata como si fueras estúpido–, sino político: es muchísima la gente que en el entorno Linux se mueve con ideas políticas difusas y a veces contradictorias, sí, pero comenzando verdaderas prácticas antagonistas, cooperativas y anticapitalistas por la libre circulación del saber.

UN MUNDO MEJOR es POSIBLE y ya existe en las sombras de este



COMPETICIÓN



COOPERACIÓN

la anarquía está por todas partes

Han pasado poco más de 20 años desde el comienzo del proyecto GNU, incluso cuando el software libre está circunscrito a la producción inmaterial, la ética de “cooperación sin mando” que lo impulsa poco a poco comienza a permear el pensamiento colectivo fuera del ámbito informático.

Qué es Copyleft

Glosario: copyleft.sindominio.net

Es una implementación del copyright. Nace con la idea de proteger la libre circulación del código informático y del conocimiento que encierra. Consiste en usar la legislación de copyright para proteger la libertad de copia, modificación y redistribución (incluida la venta), en lugar de restringirlas. El autor concede todos los derechos que él posee sobre su obra al resto de las personas. Todos. La única condición es que cualquier trabajo derivado de algo protegido con copyleft debe mantener las mismas libertades. Es decir, tiene un carácter "seminal" (algunos lo llaman "vírico"), que asegura que lo que es libre nunca dejará de serlo (salvo a costa de vulnerar la ley de copyright). Puede haber software libre que no sea copyleft: el copyleft es el concepto que obliga a que cualquier trabajo derivado que desee distribuirse, debe hacerse en las mismas condiciones (misma licencia) que lo recibiste.

El coyleft es el bastión legal y político del software libre a través de su implementación en la licencia GPL (Licencia Pública General). Se ha implementado también con éxito para libros técnicos y documentación técnica (licencia GNU FDL). Algunos están tratando de implementarlo en otros ámbitos, como la música. Es importante observar la especificidad de cada ámbito, dado que lo que es bueno para el software (la modificación) puede no ser especialmente interesante en otras formas de expresión, como un ensayo o cualquier otra obra "de opinión".

LA CREATIVIDAD SE DEFIENDE COMPARTIÉNDOLA



Qué es el Software Libre



El término **Software Libre** fue acuñado por Richard M. Stallman (RMS), fundador de la *Free Software Foundation*(*) (Fundación para el Software Libre).

Según la Definición de Software Libre; Software Libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software:

- 1.- La libertad de **usar el programa**, con cualquier propósito (libertad 0).
- 2.- La libertad de **estudiar cómo funciona** el programa, y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición previa para esto.
- 3.- La libertad de **distribuir copias**, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2).
- 4.- La libertad de **mejorar el programa y hacer públicas las mejoras** a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. (libertad 3).
El acceso al código fuente es un requisito previo para esto.

El software libre no es necesariamente gratis, aunque en su mayoría puede ser copiado sin costo desde la Internet. En términos de derecho de copia (Copyright) está protegido por la General Public Licence (GPL) que es una suerte de Copyleft: *All rights reversed* (Todos los derechos al revés).

Hay más información y documentos entorno a la filosofía del software libre en el sitio del Proyecto GNU <http://www.gnu.org/>

(*) En el idioma inglés la palabra *Free* tiene varias acepciones lo que provocó que el término *Free Software* resultara confuso para algunas personas, aún cuando se aclara que *Free* se refiere a Libertad como en libre expresión y no como en barra libre. Por ese motivo un grupo de programadores tomó la iniciativa de llamarlo *Software Open Source* (Software de código abierto). En español, como en otras lenguas romances el término software libre es muy claro, por lo que nosotros seguimos llamándolo así, principalmente porque el Software Libre hace énfasis en las cuatro libertades otorgadas a los usuarios, mientras que el Software de código abierto se centra sólo en el acceso al código fuente del software.

¿Libertad o Poder?

Bradley M. Kuhn y Richard M. Stallman

*"El amor a la libertad es amor a los demás; el amor al poder es amor a nosotros mismos." --
William Hazlitt*



En el Movimiento por el Software Libre, defendemos la libertad de los usuarios de software. Hemos formulado nuestros puntos de vista observando qué libertades son necesarias para un buen modo de vida, y permiten a los programas útiles fomentar una comunidad de buena voluntad, cooperación y colaboración. Nuestros criterios para el Software Libre especifican las libertades que los usuarios de un programa necesitan para poder cooperar en una comunidad.

Defendemos la libertad de los programadores igual que las de los demás usuarios. La mayoría de nosotros somos programadores, y queremos libertad tanto para nosotros como para usted. Pero cada uno de nosotros utiliza software escrito por otros, y queremos libertad cuando usamos ese software, no sólo cuando usamos nuestro propio código. Defendemos la libertad de todos los usuarios, ya sea que programen a menudo, ocasionalmente o nada en absoluto.

Sin embargo, una así llamada libertad que no defendemos es la "libertad para elegir cualquier licencia que quieras para el software que escribes". Rechazamos esto porque en realidad es una forma de poder, no una libertad.

Esta distinción, frecuentemente ignorada, es crucial. La libertad es ser capaz de tomar decisiones que afectan principalmente a uno mismo. El poder es ser capaz de tomar decisiones que afectan a otros más que a uno mismo. Si confundimos poder con libertad, habremos fallado en defender la verdadera libertad.

El software propietario es un ejercicio de poder. La ley de copyright hoy en día concede a los productores de software ese poder, de modo que sólo ellos eligen las reglas que impondrán a todos los demás (en lo concerniente a software, relativamente poca gente toma las decisiones básicas por todo el mundo, típicamente denegándoles su libertad). Cuando los usuarios carecen de las libertades que definen al Software Libre, no pueden saber qué está haciendo el software, no pueden comprobar si hay puertas traseras, no pueden vigilar posibles virus y gusanos, no pueden saber qué información personal está siendo alcahueteada (ni detener los informes, en caso de que consigan saberlo). Si se descompone, no podrán repararlo; tendrán que esperar a que el productor ejerza su poder para hacerlo. Si simplemente no es exactamente lo que necesitan, están atascados. No pueden ayudarse mutuamente a mejorarlo.

Los productores de software propietario a menudo son empresas. Nosotros en el Movimiento para el Software Libre no nos oponemos a las empresas, pero hemos visto lo que ocurre cuando las empresas tienen la "libertad" de imponer arbitrariamente las reglas a los usuarios de software. Microsoft es un notable ejemplo de cómo la negación de las libertades del usuario puede conducir al daño directo, pero no es el único ejemplo.

Aún donde no hay un monopolio, el software propietario perjudica a la sociedad. La elección del amo no es la libertad.

Las discusiones sobre derechos y reglas para el software a menudo se han concentrado solamente en los intereses de los programadores. Pocas personas en el mundo programan regularmente, y aún menos son dueños de empresas de software propietario. Pero todo el mundo desarrollado ahora necesita y utiliza software, de modo que los productores de software ahora controlan el modo en que el mundo vive, hace negocios, se comunica y se entretiene. Las cuestiones éticas y políticas no son dirigidas por el lema "libertad de elección (para los productores solamente)".

Si el código es ley, como sostiene el profesor Lawrence Lessig (de la Stanford Law School), entonces la verdadera pregunta a la que nos enfrentamos es: ¿quién debería controlar el código que usted utiliza: usted o una pequeña élite? Nosotros creemos que usted tiene derecho a controlar el software que utiliza, y darle a usted ese control es la meta del Software Libre.

Creemos que usted debería decidir qué hacer con el software que utiliza; sin embargo, eso no es lo que la ley dice hoy. La ley actual de copyright nos pone en una situación de poder sobre los usuarios de nuestro código, nos guste o no. La respuesta moral a esta situación es proclamar la libertad para cada usuario, exactamente igual como la Declaración de Derechos de los Estados Unidos [Bill of Rights] supuestamente se preocupaba del poder del gobierno mediante el acto de garantizar las libertades de los ciudadanos. Para eso está la GNU GPL: le da a usted el control de su uso del software, al tiempo que le protege de otros que quisieran controlar sus decisiones.

A medida que más y más usuarios comprendan que el código es ley, y lleguen a sentir que ellos también merecen libertad, verán la importancia de las libertades que defendemos, tal como más y más usuarios han llegado a apreciar el valor práctico del Software Libre que hemos desarrollado.

Copyright © 2001 Bradley M. Kuhn y Richard M. Stallman

Se permite la copia literal y distribución de este artículo en su totalidad, sin pago de derechos, por cualquier medio, siempre y cuando se conserve esta nota.



***"Si quieres mantener
tu Libertad
debes estar preparada
para defenderla"***

Richard M. Stallman

Espora.org

herramientas colectivas para causas radicales

Un servidor autónomo desde México
Espora.org es un proyecto cultural dedicado a la construcción de una infraestructura para el aprendizaje colectivo de tecnologías libres y a la socialización del conocimiento a través de un servidor (una máquina conectada a la Internet), en el que desarrollamos recursos de manera autónoma.

Base Autónoma Socio Educativa

Este proyecto resulta de la condensación de experiencias de personas que participan en movimientos sociales, estudiantiles, y en colectivos de medios de comunicación independiente que comparten la filosofía del software libre.



*****LUCHA SOCIAL*****
ARENA MEXICO
HAY QUIENES
dicen que el
ESTADO es un
mal necesario
debemos hacerlo
innecesario
HERRAMIENTAS
COLECTIVAS PARA
CAUSAS RADICALES

Herramientas colectivas

Las personas que participamos en Espora.org nos relacionamos con base en una ética de cooperación sin mando para usar y administrar servicios de web, correo electrónico, bases de datos, listas de correo, mensajería instantánea, entre otros, como una práctica cultural basada en el uso ético y político de la tecnología.

Queremos ser parte de la construcción de una realidad social que disfrute de la Libertad y el Apoyo Mutuo, donde compartamos las herramientas y los saberes que hacen al mundo libre.

Si te interesa saber más del Proyecto Espora visita la web www.espora.org y escríbenos un mensaje si tienes, dudas, sugerencias o te interesa participar: contacto@espora.org

WWW.ESPORA.ORG

Preguntas y respuestas sobre GNU/Linux

Grupo de Usuarios de GNU de Sindominio

¿Qué es GNU/Linux?

Al igual que Windows, MacOS, OS/2 o NextStep, GNU/Linux es un sistema operativo para computadoras personales. Y ¿qué es un sistema operativo? En pocas palabras, es lo que permite que funcionen los demás programas. Sin sistema operativo, el ordenador no es capaz siquiera de arrancar. Una particularidad de GNU/Linux es que se trata de un sistema operativo multiplataforma (funciona en PC, Mac o Atari y en otras máquinas que no son PC), multitarea (es capaz de hacer varias cosas simultáneamente), multiusuario (pueden concurrir muchos usuarios simultáneamente en la misma máquina, como si cada uno dispusiese de la máquina en exclusiva) y sobre todo se adapta a las necesidades específicas de los usuarios.



Aparte de las técnicas, ¿hay diferencias de otro tipo con sistemas como Windows o Macintosh?

GNU/Linux es software libre, es decir, puede ser copiado, modificado y redistribuido sin restricciones. Además, se desarrolla de modo cooperativo por la propia comunidad de usuarios del sistema, y lo hacen por el propio placer de hacerlo, de modo voluntario o en función de necesidades diversas y no de las leyes del mercado.



¿Qué es el software libre?

En primer lugar, un software cuyo secreto de fabricación (el llamado "código fuente", algo así como los "planos" del programa) es conocido y difundido libremente. El autor del software concede a cualquiera el derecho a usar su obra, a modificarla y a adaptarla a sus necesidades específicas. Este derecho de libre uso a veces se otorga sin restricciones (licencias tipo BSD) y otras veces con la única condición de que toda mejora se distribuya con las mismas condiciones de uso que tiene originalmente y por tanto siga estando libremente disponible para todo el mundo (licencias tipo copyleft, como la GPL de la *Free Software Foundation*). A diferencia de lo que sucede con el software propietario cuyo único objetivo es la rentabilidad económica y no el hacer buenas herramientas, la comunidad del software libre se empeña en la búsqueda de una buena adecuación entre las necesidades y el propio producto, esto es, busca a la vez la calidad y la eficiencia social que otorga la libertad de uso. El software libre, incluso en los casos en que se comercializa, siempre es más barato que sus equivalentes propietarios, y casi siempre acaba estando disponible gratuitamente.



¿Entonces GNU/Linux es gratis?

Sí y no. Descargándolo de Internet, en Europa se paga el tiempo de conexión (bajarse el sistema completo son muchas horas). Las versiones en CD-ROM pueden obtenerse a través de revistas y libros o bien a cambio de una módica cantidad (para cubrir el gasto de la estampación y la distribución) o algo

más caro en el circuito comercial. Pero el sistema en sí no cuesta dinero y, a diferencia de Windows, el CD-ROM completo puede copiarse, prestarse o instalarse en varias máquinas sin vulnerar ninguna ley y con el beneplácito de sus autores. Por supuesto, hay infinidad de formas de obtenerlo gratuitamente, a través de revistas y libros que regalan distribuciones plenamente funcionales o copiándolo de alguien que lo haya descargado de Internet. Pero la gratuidad es una consecuencia del modelo, no algo inherente al mismo: no debe olvidarse que, aunque al usuario final le llegue gratis, cuesta mucho producirlo (en tiempo y esfuerzo de los hackers, en trabajo indirecto de universidades y centros de investigación, en dinero aportado por empresas, becas, etc.): de hecho, hay software gratis que no es libre (como el Explorer de Microsoft) y nada impide que el software libre pueda venderse.



¿Por que llamarlo "GNU/Linux" en lugar de "linux"?

Porque de esa manera se reconoce explícitamente que el sistema operativo no solo es el núcleo linux, sino muchas otras piezas que se escribieron con anterioridad y sin cuya existencia nunca habría sido posible construirlo ni tener algo funcional en nuestros equipos. Todas esas piezas juntas forman un sistema GNU, que es como se denomina al proyecto para construir un sistema operativo totalmente libre iniciado a mediados de los ochenta por la *Free Software Foundation*. De hecho, el sistema GNU podría tener en un futuro no

muy lejano otros núcleos, como el Hurd, con los cual los usuarios podrán elegir entre sistemas GNU/Linux o GNU/Hurd. Lo realmente importante es disponer de un sistema operativo libre, no el núcleo, el escritorio o el subsistema gráfico que lleve (y que irá cambiando con el tiempo).



¿Qué cosas puedo hacer con GNU/Linux?

Un ordenador que corre con GNU/Linux puede hacer exactamente las mismas cosas que cualquier otro ordenador que esté usando otro sistema, por ejemplo Windows, y muchas otras que no son posibles en la configuración estándar de los típicos sistemas operativos de PC. Los mejores paquetes de GNU/Linux son perfectamente equiparables a sus equivalentes bajo Windows, y en muchos casos son superiores funcionalmente. El núcleo linux es infinitamente más estable, potente y moderno que el de Windows, no se degrada con el uso, ni se cuelga. GNU/Linux funciona perfectamente en ordenadores antiguos (por ejemplo en un 486 con 4MB de RAM), ¡incluso en un disquete!, y dispone también de interfaces gráficas ratoniles y de entornos de escritorio realmente espectaculares (KDE, GNOME), que no tienen nada que envidiar en cuanto a facilidad de uso y aspecto visual a los entornos gráficos de Windows o de Mac. Cualquier distribución GNU/Linux dispone de infinidad de programas para uso personal y profesional: editores y procesadores de texto, hojas de cálculo, programas de retoque gráfico, multimedia, compiladores e infinidad de herramientas de programación, todo lo necesario para Internet, juegos...



¿Quién usa GNU/Linux?

Hasta hace poco tiempo, GNU/Linux lo utilizaban básicamente desarrolladores de software, se usaba también en la enseñanza en las universidades, lo usaban proveedores de Internet y numerosos aficionados a la informática (los hackers, por ejemplo). Hoy se expande además entre las grandes empresas e instituciones, que lo usan principalmente como sistema base en servidores internet y para sus sitios web. Pero sobre todo empieza a ser usado por millones de personas atraídas por la singularidad de un sistema que permite un uso activo y consciente de las herramientas informáticas, en lugar de seguir sometidos al consumo pasivo y frustrante de sistemas rígidos, hartas de pantallazos azules de error, de los virus, del software caro y poco funcional, de supuestas novedades que se limitan a corregir algunos errores de la versión anterior (y a añadir otros nuevos), hartas de ser consideradas "piratas" por compartir programas con tus vecinos o con tus amigos.



He oído decir que GNU/Linux es elitista y está reservado a los expertos o a los hackers, ¿qué hay de cierto en esto?

Pasarse a GNU/Linux significa reconquistar el control sobre la propia máquina y, por tanto, sobre las cosas que hacemos con ella. Pero esto no es posible sin esfuerzo. ¡Esta libertad se paga! Lo que suele suceder es que es necesario un cierto periodo de familiari-

zación con el entorno multitarea y multiusuario, que tiene muy poco o nada que ver con la rigidez de los sistemas propietarios (Windows, MacOS...).

Se necesita configurar el sistema según el tipo de uso que se le quiere dar a la máquina (no es lo mismo un servidor de Internet que una computadora para usar en casa). Implica un cierto conocimiento de los comandos básicos de unix y del estilo unix de trabajar y, especialmente, una actitud activa para saber localizar la información indispensable para resolver las dudas. Pero no se debe pensar que GNU/Linux requiere poseer un título de ingeniería o una especialización extrema. Con una mínima base (un manual de instalación de GNU/Linux) y algún `amig@linuxer@` disponible, cualquiera puede instalárselo en casa. Una vez configurado y conectado a Internet, en la propia red se encuentra todo lo necesario para avanzar en el manejo del sistema, hay muchísima información sobre las distribuciones de GNU/Linux y sobre aplicaciones disponibles, sobre el hardware compatible e infinidad de gente en listas y foros linuxeros dispuesta a echarte una mano. El propio sistema incluye guías de referencia (HOWTOs, FAQs, manuales de las aplicaciones) y toda la documentación necesaria para empezar a funcionar. GNU/Linux crece escalar-mente y funciona así de bien porque sus usuarios se ayudan mutuamente, intercambian trucos y soluciones y están absolutamente informados de la marcha de la comunidad, de los problemas, retos, etc. Se trata de un ejemplo alucinante de comunidad virtual, de trabajo en red y de inteligencia colectiva distribuida.



¿Qué son las "distribuciones" de GNU/Linux? ¿Hay diferencias?

Una distribución es un modo de facilitar la instalación, la configuración y el mantenimiento de un sistema GNU/Linux. Al principio, las distribuciones se limitaban a recopilar software libre, empaquetarlo en disquetes o CD-ROM y redistribuirlo o venderlo. Ahora las grandes distribuciones -RedHat, SuSE, Caldera, Mandrake, Corel Linux, TurboLinux...- son potentes empresas que compiten entre sí por incluir el último software, a veces también software propietario, con instalaciones gráficas capaces de autodetectar el hardware y que instalan un sistema entero en unos cuantos minutos sin apenas preguntar.

Entre las distribuciones de GNU/Linux, destaca el proyecto Debian que nace como una iniciativa no comercial de la FSF -aunque luego se independiza de esta-, y supone una verdadera anomalía que va más allá del propio sistema GNU/Linux. Es la única de las grandes distribuciones que no tiene intereses comerciales ni empresariales. Son sus propios usuarios, muy activos, quienes mantienen la distribución de modo comunitario, incluidas todas sus estructuras de decisión y funcionamiento. Su objetivo es recopilar, difundir y promover

el uso del software libre. Reúne el mayor catálogo de software libre -más de 10,000 paquetes en su última versión-, todos ellos probados, mantenidos y documentados por algún desarrollador voluntario.

¿Es Micro\$oft el principal enemigo del software libre?

Nel, el enemigo del software libre es el software privativo. Micro\$oft es simplemente un gigantesco exponente del software privativo. Pero hay muchas otras empresas que adoptan la misma estrategia de cerrar el código y cobrar a los usuarios por cada licencia. Y algunas de ellas están enfrentadas a muerte a Micro\$oft. Micro\$oft no es el gran diablo. El software libre se opone al software propietario y a toda aquella práctica que impide la libre circulación del conocimiento, no se opone a una empresa en particular por muy grande e indeseable que sea esta. En realidad, la comunidad del software libre no es explícitamente "anti-algo" ni está "contra-algo": es un éxodo, una línea de fuga, heredero de lo mejor de la cultura hacker, no demasiado homologable a los puntos de referencia tradicionales de la izquierda, que históricamente ha necesitado fijar un enemigo para construir su identidad.



Qué es el proyecto Debian GNU/Linux



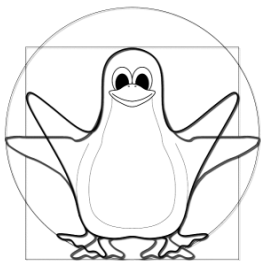
Debian GNU/Linux es un Sistema Operativo (SO) enteramente software libre. El núcleo del sistema operativo es Linux y el resto de las aplicaciones provienen principalmente del Proyecto GNU.

Debian es desarrollado por una comunidad internacional de cientos de voluntarios que, con base en una filosofía basada en el valor social del software, consigue mantener un SO de máxima calidad y sumamente confiable mediante la cooperación de sus propios usuarios y sin dependencias mercantiles. En otras palabras, el control de Debian está en manos de sus usuarios no de una empresa o un estado.

Debian tiene fama de ser muy difícil de instalar o de ser una distribución para expertos en Linux. Es cierto que la versión oficial aún no cuenta con un sistema de instalación con interfaz gráfica y que aún no detecta el hardware de manera automática, pero la instalación se hace una sólo vez y es sencilla si se lee con atención la documentación antes de empezar.

Una vez instalado, aprender a usar el entorno de escritorio es muy sencillo. Existen entornos gráficos como Gnome o KDE que facilitan el uso y la comprensión del funcionamiento del SO, incluso para quienes nunca han usado una computadora.

En la Internet encontrarás mucha información en español sobre Debian y sus grupos de usuarios así como las soluciones a las dudas más comunes sobre su uso. Además existen proyectos que desarrollan discos de instalación y demostración que detectan el hardware de tu computadora y configuran un sistema operativo completo basado en Debian GNU/Linux, en tan sólo unos minutos, estos discos facilitan en gran medida el aprendizaje a nuevos usuarios, por ejemplo:



Knoppix.org basado en el entorno de escritorio KDE. Incluye una gran cantidad de aplicaciones que facilitan la operación completa de un sistema GNU/Linux.



X-Evian.org diseñado para la producción cultural y tecnológica destinada al activismo social. Además recopila de textos y audios sobre Copyleft y mediactivismo.



UbuntuLinux.org inspira en una corriente humanista con orígenes en la lucha contra el Apartheid en Sudáfrica. Permite usar con suma facilidad un sistema GNU/Linux.

Medios Tácticos, entrevista con Geert Lovink

Victor Abellon, editor de elbaticafco.iup.es, entrevista a Geert Lovink a propósito de la publicación en español de su libro *La fibra oscura*.

¿Es posible aprovechar Internet como un medio para defender los derechos civiles y la independencia de colectivos y personas?

No. Los movimientos sociales no surgen de la tecnología. Como mucho lo único que se puede hacer es un uso inteligente o, al menos, "táctico" de los medios existentes. Sería dar un paso atrás pensar desde una perspectiva cuasi materialista y creer que los movimientos brotan de los medios de comunicación como las hojas brotan de los árboles en primavera.

En países como el Japón se puede ver que los artilugios tecnológicos pueden dar lugar a que los usuarios creen unas culturas interesantes, pero no entrañan necesariamente una actitud de resistencia o protesta. Lo mismo cabe decir de China. La tecnología puede también dar lugar a formas aturdidas de culturas de consumo estructuras no oficiales de supervivencia, que están siempre bajo vigilancia. Naturalmente, los nuevos medios se utilizan para que los ciudadanos puedan ganar una mayor autonomía pero esto guarda muy poca relación con las posibilidades de que se fragüen formas colectivas de protesta. Se necesita un marco cultural y político más amplio para comprender el "nacimiento" de los movimientos, marco en el que la tecnología desempeña un pequeño papel.

¿La expresión "medios tácticos" <<http://aleph-arts.org/pens/abc.html>>" que usted acuñó en los festivales N5M<<http://www.next5minutes.org/n5m/index.jsp>>, se refiere a los grupos contramediativos o es más bien una postura general?

El concepto de medios tácticos, en mi opinión, está estrechamente relacionado con los aires de fiesta y libertad que se vivieron en los años noventa cuando grupos de activistas empezaron a trabajar con nuevos medios e Internet y los mezclaron con algunos elementos de las artes interpretativas, otros tipos de prácticas artísticas y los "viejos medios". Táctico significa la posibilidad de localizar, cambiar rápidamente de formato y plataforma y emplear simultáneamente una gran variedad de medios según las circunstancias. No estoy seguro si se trata de una postura general. Hay otros términos que tienen un significado similar, como la guerrilla de la comunicación <<http://www.rebelion.org/cultura/lara260403.htm>>, pero aun en ese caso se trata de algo muy concreto.



Suponiendo que los "medios tácticos" representasen una postura, ¿cómo serían? ¿Tal vez autónomos y activos? ¿Serían individuales o cooperativos?



Por supuesto todo el mundo puede hacer uso de los medios tácticos, pero para ser sincero, es muy poco frecuente. Ello obedece a la complejidad de los programas informáticos, la imperante división real del trabajo en la sociedad (entre música, arte dramático, diseño



gráfico, etc.) y la crisis del modelo decimonónico del genio. Es imposible que los artistas o activistas puedan poseer tantas competencias técnicas. Los nuevos medios hay que compararlos con una orquesta, el teatro o el cine y no con la pintura o la escritura.

¿Pueden los periodistas sacar a relucir mediante el empleo de los medios tácticos algunos aspectos oscuros u ocultos de la información que tradicionalmente no se han ofrecido al ciudadano?

No estoy seguro. Para mí los medios tácticos siempre tienen un elemento de arte interpretativo. Creo entender que a lo que se refiere es a si los nuevos medios pueden o no pueden ser empleados por los periodistas para investigar sus artículos. En ese caso, no hay duda que la respuesta es afirmativa. Además, dentro de poco no quedará mucho donde elegir. A mi juicio, la crisis del periodismo estriba en que está encapsulado en el mundo cerrado de la noticia y tiene que realizar su labor bajo la increíble presión del tiempo real y la espectacularización de la información. Una de las cosas que el nuevo periodismo hace es cuestionar radicalmente la lógica imperante en el sector de la información. Es preciso crear "cápsulas de tiempo" perentorias en las que el periodismo de investigación pueda desarrollar su labor. Necesitamos derribar la dictadura del tiempo real a fin de conseguir tiempo y espacio para otras informaciones que no pueden ser contadas con los formatos dominantes. A tal efecto, esta lucha poco tiene que ver con la cuestión de si son buenas o no las bitácoras o los medios tácticos.

Para que pueda funcionar el activismo y los medios tácticos, ¿qué tipo de papel desempeñan las radios, las televisiones y los medios digitales libres y las bitácoras?

Creo que son como "memes" <http://sindominio.net/biblioweb/memetic/a/memes.html>>", para utilizar la terminología de Richard Dawkins <http://www.world-of-dawkins.com/>>. Se trata de "genes culturales" que pueden crecer y reproducirse fácilmente. Estoy intentando buscar una metáfora que no guarde relación con la biología. Estos medios deben tener una determinada estética, de lo contrario están condenados al gueto de los contenidos valiosos. La cuestión de la forma no es simplemente una cuestión de abundancia y "belleza". Los medios alternativos plenos de mensajes "correctos" carecen de sentido si no tienen ese estilo desenfadado y sucio de barrio (o ciberespacio) problemático. Siempre será necesario que haya una dimensión artística, aun en el caso del software. No me refiero al diseño como objetivo en sí mismo, sino a los medios tácticos que tienen el deseo y la pasión de superar determinadas barreras sociales y culturales.

¿Cómo pueden los periodistas y el ciudadano de a pie hacer frente a gigantes mediáticos, como Vivendi-Universal, AOL-Time-Warner, etc., casi todos ellos estadounidenses?

Bueno, pues mostrándoles que se les rechaza. Por ejemplo, no utilizando Hotmail. Cree su propio servidor (de correo). Ahora es mucho más barato y sencillo. Se pueden crear (infra)estructuras independientes y colectivas. Se puede reducir la dependencia de las grandes empresas. Se puede empezar

y promover el código abierto como principio, incluso fuera del ámbito informático. A mi juicio, esto sólo puede lograrse de una manera colectiva, porque vencer al capitalismo no debe considerarse un problema individual. ¡Por favor, no nos guíen por una moral tan protestante!

¿Pueden ser los artículos de investigación y las reseñas de Indymedia <<http://indymedia.org>> el ejemplo del nuevo periodismo?

Sin duda. Sin embargo, junto con Slashdot <<http://slashdot.org>>, Indymedia, a mi juicio, ha perdido mucho de su dinamismo. Es una pena que hayan tenido que dejar al margen la parte de la publicación abierta. Aún se puede experimentar mucho, en particular con las bitácoras colectivas. Hay demasiadas bitácoras individuales que, en mi opinión, no son muy innovadoras.

En su libro *Fibra Oscura* <<http://www.agapea.com/Fibra-oscura-n25870i.htm>>, recientemente traducido al español y publicado por la editorial Tecnos, se explica de cómo en Taiwán, Nueva Delhi y Albania los nuevos medios luchan denodadamente por sustraer a Internet del control del Estado y por la libertad en la Red, una legislación que la ampare y la ciberciudadanía. Sobre este particular, ¿qué aires se respiran en Europa oriental y en Centroamérica y América del Sur? ¿Fue la Revolución Zapatista <<http://www.ezln.org/>> un hito histórico, un paradigma?

Tal vez para algunos sí, aunque no para mí. La mitología zapatista es justamente un ejemplo equivocado. Los campesinos pobres no fueron los que utilizaron Internet ni los ordenadores. Una gran parte de esta labor la realizaron, en cambio, antiguos estudiantes izquierdistas como forma de solidaridad. Tiene poco que ver con la educación y la autonomía. Los primeros trabajos en Internet en nombre del movimiento zapatista se realizaron en San Francisco, Nueva York y Los Ángeles. Los ejemplos sobre los que escribo rompen totalmente con esas representaciones heroicas y se refieren al uso que hacen los propios ciudadanos de los nuevos medios, por ejemplo, B92 <<http://www.b92.net/>> de Belgrado, Sarai <<http://www.sarai.net/journal/reader1.html>> de Nueva Delhi, las radios locales sudafricanas <<http://www.lyngsat.com/freeradio/South-Africa.shtml>>, etc. Se trata de ejemplos en los que se ha superado el patético romanticismo revolucionario.

¿Serán las bitácoras el nuevo paso que den los medios de comunicación de masas en Internet? ¿Cómo pueden estar seguros los usuarios de Internet de la credibilidad y de las fuentes de información de las bitácoras?

Las bitácoras llevan funcionando desde hace varios años y en general no creo que hayan modificado fundamentalmente el panorama de los medios de comunicación. Tal vez se espere demasiado de Internet. Las bitácoras no difieren en mucho de la antigua moda de las páginas personales.



Radiolnsurgente.org. Zapatistas en internet y onda corta. Enero 2004

Lo único que ha cambiado es que ahora se basan en un programa que es muy fácil de utilizar. Los sistemas de gestión de contenidos tie-nen unas interfaces que son muy cómodas para el usuario para que no tengan que crear sus propias páginas en html. Las bitácoras son una innovación técnica y no tienen NADA que ver con la cuestión de si una determinada información es o no digna de crédito. Esta cuestión es completamente absurda. Se debe SIEMPRE desconfiar de los medios de comunicación en particular de los propios escritos. La gente es como es. El auge de Internet no ha alterado sus intenciones.

¿Sigue siendo válida la distinción entre medios convencionales y alternativos? ¿Son las bitácoras el futuro de los nuevos medios? ¿Qué opina de herramientas colaborativas como los wikis <http://es.wikipedia.org/wiki/Qué_es_un_wiki> ?

Internet y los teléfonos móviles pueden debilitar al tipo de empresa de medios que predomina actualmente, que es la que concibe los productos sin tener en cuenta a los usuarios, pero plantean la cuestión del poder. Es verdad que en la última década se han acortado la distancia que separaba a los medios alternativos de los convencionales. Sin embargo, la televisión sigue sin tener rival en ninguna parte del mundo. Una buena prueba de ello es la guerra del Iraq de 2003. El principal medio manipulador fue la televisión, mientras que las voces críticas únicamente podían leerse en los medios impresos y en la Red. Los wikis, por ejemplo, son unas herramientas muy interesantes, pero únicamente pueden llegar a ser subversivas si cuestionan el ingente poder de los medios. En cualquier caso, creo que los wikis no se centran en las noticias. Lo que hacen es modificar los parámetros de la producción del conocimiento. Sin embargo, si logramos *alentizar* el tiempo de las "noticias", tal vez los wikis podrían llegar a desempeñar un importante papel. Hasta la fecha su influencia se circunscribe principalmente al mundo de la tecnología y la educación.

Muchos piensan, o al menos son muchas las voces que afirman, que Internet es una vía hacia una mayor libertad y capacidad de elección. Sin embargo lo que se observa es una creciente concentración en los sectores tecnológico y cultural, una cada vez menor diversidad de la oferta y una cada vez mayor normalización social de lo hábitos de consumo mediante métodos coercitivos <<http://rushkoff.com/coercion.html>> como en algunas estrategias de marketing ¿cuál es tu análisis de la situación?

Coincido con este análisis, aunque yo no sería tan dramático ni tan pesimista. Es preciso estar atento pero no asustado, como muy bien dijo John Howard <<http://www.cidob.org/bios/castellano/lideres/h-029.htm>>, Primer Ministro de Australia. Las relaciones de poder existen en todas partes y lo mismo cabe decir de la ideología. Es preciso ser autocrítico y capaz de analizar nuestra situación concreta en relación con un contexto más amplio. Se trata de una tarea ardua porque la situación es muy cambiante. Hoy por hoy, toda la teoría y la crítica es histórica por la simple razón de que los teóricos no pueden trabajar en un entorno de tiempo real. Para reflexionar se necesita tiempo y espacio. Las historias únicamente se desarrollan en el tiempo. Si tiene que surgir algo parecido a una narrativa digital entonces somos nosotros quienes tenemos que inventarla. No tenemos que tener miedo a la apropiación. Hay que correr riesgos, ser audaces en nuestras iniciativas, experimentar y ampliar los límites actuales de los nuevos medios, porque nadie lo hará por nosotros.

Comunicación sin mando



Colaboración directa

* La WWW fue creada para colaborar, para leer y escribir. Una herramienta de comunicación en la web es un espacio de creación y organización cooperativa.

* Un medio de colaboración abierta es como el desarrollo de un software libre, no basta con enviar trozos de código y engordar el programa, necesitamos ayudarnos a depurar ese código --en un proceso público-- orientado a crear conocimiento de bien común, como una responsabilidad compartida.

* La publicación abierta es necesaria, pero no es suficiente. Es sólo un primer paso para la creación colectiva. Necesitamos colaboración abierta, ayudarnos a filtrar la señal del ruido. Más que informarnos quertemos comunicarnos, hacer comunidad y fortalecer el pensamiento colectivo.



"El abismo no nos detiene: el agua es más bella despidiéndose" --Ricardo Flores Magón

"La intercreatividad es el proceso de hacer cosas o resolver problemas juntos" --Tim Berners Lee

Herramientas Autónomas de Combate

* Las herramientas que usamos y desarrollamos para la colaboración abierta (programas informáticos, mecanismos de participación, producción y difusión) pueden ser usados, estudiados, copiados y modificados libremente; son software libre, es decir, conocimiento compartido.

* Cooperación sin mando es la ética de la colaboración abierta. Autogestión basada en el apoyo mutuo público y voluntario. La comunidad que se comunica sigue su propia ley.

* Comunicación sin mando es una táctica de combate contra la privatización de la información y el conocimiento. Es reconstruir modos y medios para comunicarnos el ánimo de compartir las ideas que nos ayuden a resolver en sociedad nuestros problemas comunes.

Dominio Público

* El conocimiento de una comunidad se gesta en la libertad de su comunicación.

* Todos los recursos publicados en Indymedia México son de Dominio Público, para su uso y recombinação en tanto que la comunicación humana no puede tener propietarios.

* Usamos y promovemos Formatos Libres que garantizan la libre circulación de la información y el conocimiento.

Indymedia México

www.mexico.indymedia.org

imc-mexico@lists.indymedia.org



Por una Comunicación del Bien Común

Hablamos de Dominio Público

En Indymedia México entendemos la información, el conocimiento y especialmente la comunicación no como mercancías, sino como bienes de la comunidad y la humanidad, es decir, bienes comunes del Dominio Público, de los que todos pueden gozar pero de los que nadie puede reclamar su propiedad exclusiva. *Para Todos Todo, para nosotros nada.*

Así, dedicamos a la humanidad plena:

* **Libertad para leer el contenido**, ya que se publica en formatos libres con los que se puede garantizar la circulación y recreación -en libertad- de la información.

* **Libertad para copiar el contenido**, y distribuirlo como mejor convenga; sin que nadie tenga que pedir (todas o alguna) licencia a nadie. Esto incluye la libertad para comerciar con el contenido, el Dominio Público no inhibe el comercio sino que éste sea privatizado.

* **Libertad para modificar el contenido**, y hacer públicas las mejoras para compartir y fomentar la creatividad.

El conocimiento humano es un bien común construido a través del tiempo con la aportación que se acumula en cada generación. Privatizarlo inhibe la cooperación y el desarrollo del mismo.

La comunicación nuestra no es mercancía ni tiene dueño, es cultura compartida que nace, crece, vive y muere en la palabra activa de los que somos. No aceptamos la lógica de mercado, donde el conocimiento es capital y es necesaria su propiedad privada para protegerlo o intercambiarlo.

La Propiedad Intelectual también es un robo.

mexico.indymedia.org/DominioPublico



Las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y la cooperación son herramientas que nos corresponde reclamar para su uso y desarrollo colectivo --libre de los Estados y las Corporaciones-- en función del bien común.

Ahora en el mundo se libra una batalla para defender la libertad de los saberes, por impedir que éstos sean privatizados junto con los últimos recursos naturales que aún permanecen bajo el resguardo de las comunidades indígenas. El arraigo de la cultura de lo privado permanece en tanto la aceptamos en nuestras prácticas, de tal manera que una manera de combatir la propiedad intelectual es dedicar creación cultural al Dominio Público “a fuera” de los cercamientos jurídicos impuestos por la voracidad del mercado.

Usa formatos abiertos

Espora.org

Qué son los formatos

Cuando digitalizas algún tipo de información, necesariamente tendrás que utilizar algún formato para que los demás o tú mismo puedas leer o reproducir tu información. Aun cuando para cualquier computadora toda la información no es más que ceros y unos de un lenguaje binario, por lo general los humanos necesitamos traducir esos ceros y unos a palabras, cifras, imágenes o sonidos. Para esto se han desarrollado visualizadores, editores y reproductores que con base en formatos permiten a los usuarios de computadoras manejar información digital sin necesidad de saber leer y escribir en binario.

Se puede decir que los formatos acomodan los ceros y unos de determinada manera, dependiendo del tipo de información; por ejemplo si es un texto se acomodan de un modo y si es una imagen se acomodan de otro.

Así surgen un gran número de formatos para los muchos tipos de información, algunos son estándares abiertos y otros, quizá los más difundidos, son estándares patentados e impuestos por las grandes compañías, éstos representan enclaves de control totalitario en la sociedad.

El desarrollo y la imposición de formatos digitales está ligado al desarrollo e imposición de aplicaciones o programas para computadora, porque para usar la computadora necesitamos de los programas y de los formatos para consultar y transferir la información. Las grandes compañías de software se valen de eso para lucrar y explotar a los usuarios.



Formatos abiertos para la libertad común

En la lucha por la autonomía de los usuarios de computadoras y de la Internet, el uso de formatos libres es clave para conseguir la Libre circulación de la información y del conocimiento, dado que es la manera más confiable de garantizar que ni la información ni los usuarios serán rehén de ningún monopolio.

El caso más ilustrativo de este problema es el formato MsWord (.DOC) propiedad de Micro\$oft, que aunado a sus deficiencias técnicas, tiene una patente que impide saber qué es exactamente lo que hace en las computadoras de los usuarios.

Cuando se genera un documento en formato MsWord y se distribuye, se obliga a los demás a tener el programa de Micro\$oft para poder leerlo, con lo cual no sólo se fortalece al monopolio sino que además se ayuda a extenderlo; sin importar si se pagó la licencia a la empresa o si se usa una copia pirata del programa.

Así las cosas, la reproducción y distribución de información con formatos propietarios merma no sólo la libertad de quien los usa por necesidad, obliga-

ción, o ignorancia, sino sobre todo merma la libertad común del acceso a la información; dado que sin libertad para decodificar y reproducir información digital serán las empresas -sobre los derechos de los usuarios- quienes en última instancia controlaran la información y el conocimiento.

De ahí la importancia de usar formatos libres que, a diferencia de los formatos propietarios, sí muestran el código fuente y la documentación (los planos con que están hechos) de manera que es posible saber qué hacen exactamente en nuestra computadora y con nuestra información, además de que permiten el libre desarrollo de programas para decodificarlos, lo cual imposibilita que se generen monopolios. Y lo más importante, otorgan al usuario la libertad de elección y el control sobre la información que se comparte con los demás.





Las alternativas abiertas

Esta es una tabla de los formatos libres más comunes y las aplicaciones que los generan, en algunos casos son una alternativa a los formatos propietarios. Estos formatos libres son independientes del sistema operativo, es decir funcionan también en sistemas operativos privativos.



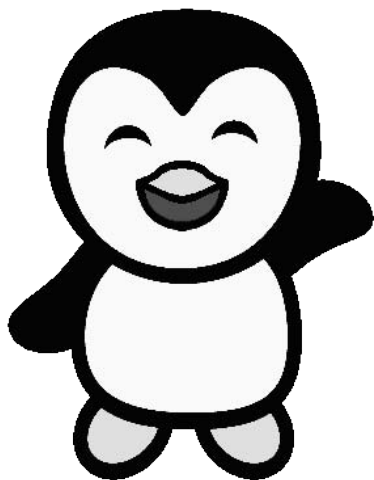
“Es totalmente fundamental que los medios alternativos, consigan avanzar libremente del software de las corporaciones, que no usen ni Real Player, ni Quick Time, ni Windows Media o MP3, ya que todos ellos son formatos propietarios y sujetos a derechos”

Richard M. Stallman

Formato	Privativo	Abierto	Software Libre
 Texto	.DOC	.TXT .RTF .HTML .PDF	OpenOffice.org Abisource.org Scribus.net
 Imagen	.GIF .JPG .TIFF	.PNG	Gimp.org Inkscape.org
 Audio	.MP3 .RAM .WAV	.OGG	Vorbis.com Audacity audacity.sourceforge.net MediaCoder mediacoder.sourceforge.net
 Video	.AVI .MPEG .MOV .RAM .WMV	.OGM	Theora.org Videolan.org/vlc VirtualDub.org

ChichasLinux.net

*Desaprender a competir,
Aprender a compartir.*



ChicasLinux es una comunidad para mujeres apasionadas de Linux y el Software Libre que se organiza a través de un administrador de contenidos Drupal (<http://www.chicaslinux.org>) y una lista de correo.

Inspiradas en el proyecto Linuxchix.org, ChicasLinux es un espacio donde las mujeres se autoayudan y comparten sus conocimientos, animando a otras mujeres a no dejarse intimidar por el paternalismo de algunos chicos -tan presente en el mundo informático-. "Como mujeres tenemos cosas comunes y como linuxeras estamos dispuestas a aprender, enseñar y compartir" escribe una de sus participantes:

ChicasLinux no sólo es una lista de aspectos técnicos, sus fundadoras participan en la escena hacktivista del estado español y en proyectos donde se involucra la tecnología en su contexto político-social y sobre todo en la búsqueda de una convivencia en la que preguntar no sea visto con burla y se obtenga por respuesta algo más que "lee el puto manual" (RTFM).

Hipatia.info



*Software sin
fronteras.*

*Conocimiento libre
en acción para la
gente de todo el mundo.*

Otro mundo es posible, socialmente justo, tecnológicamente sustentable y económicamente viable. Así lo creen las personas que integran Hipatia, desde la que proponen la creación de "una organización mundial, popular y democrática para promover la adopción de políticas públicas, junto a conductas humanas y sociales que favorezcan la libre disponibilidad, sustentabilidad y socialización de la tecnología y el conocimiento, su uso solidario y la viabilidad del modelo económico y social que la construya en términos de igualdad e inclusión de todos los seres humanos y los pueblos del mundo"; todas estas intenciones están claramente explicadas en su Manifiesto (hipatia.info).

El reto de desarrollar un modelo social basado en la equidad de género, no debería ser ajeno, en el momento que vivimos, a la necesidad de extender el uso del software libre, como estrategia de democratización de la información, de la comunicación y de la participación.

El Software Libre, contrariamente a lo que se dice en los *mass media*, significa un claro avance hacia el cambio de sistema cultural desde una múltiple perspectiva:

- * Fortalece el trabajo en red
- * Fomenta la promoción de los Derechos Humanos
- * Fomenta una cultura organizacional no jerárquica
- * Fomenta una comunicación más democrática

Por qué no usar el formato de Micro\$oft Word

sinDominio.net

Suponemos que no hará falta explicar a nadie qué tipo de empresa es Micro\$oft, y las sucias estrategias que utiliza. Esto en sí mismo ya nos debería resultar suficiente a tod@s para no utilizar ninguno de sus productos (aunque se hayan conseguido sin pagar por ellos; suponemos que nadie escucha música de grupos nazis escudándose en que no la ha comprado).

Lo importante es que, si alguien me envía un documento en formato Word, me está obligando a tener una copia de M\$ Word para poder usarlo, con lo cual

no sólo colabora con el monopolio, sino que además le ayuda a extenderse.

Micro\$oft ha creado un programa gratuito llamado Word Viewer que permite visualizar documentos .doc sin necesidad de comprar el M\$ Word (sólo visualizarlos, no permite editarlos ni usar macros). Sin embargo este programa sólo está disponible para M\$ Windows, con lo

que seguimos obligados a usar los productos de Micro\$oft.

Existen programas libres (OpenOffice, Abiword) que permiten -hasta cierto punto- importar documentos de Word. Sin embargo el formato .doc **no está documentado**, por lo que la importación nunca es perfecta.

Es más, Micro\$oft cambia el formato .doc cada nueva versión para obligarnos a comprar la nueva versión de M\$ Office, pues en las diferentes versiones no pueden intercambiarse los documentos correctamente(!).

No es multiplataforma. El programa M\$ Word sólo está disponible para las plataformas Windows y Macintosh. Sin embargo, un documento de M\$ Word escrito en Windows da problemas para leerlo en un MacOs, ¡incluso con la misma

versión de M\$ Word! El uso del formato .doc supone pues menospreciar a los que usan otros sistemas operativos: GNU/Linux, MacOS, BSD, OS/2, BeOS...

El formato .doc no aporta nada. Existen formatos abiertos o documenta-dos, y que además son estables en el tiempo, que nos ofrecen la mis-ma funcionalidad, y es-tán más extendidos: RTF, HTML, etc, que se pue-den ver y editar en prác-ticamente cualquier sis-tema operativo. Si no hay necesidad de que el destinatario pueda editar el documento, podemos usar los formatos PDF o PS. Si el documento no incluye imágenes ni formateo,

un simple archivo de texto ASCII (.txt) es suficiente.

Desde M\$ Word se puede guardar en formato ASCII, RTF (Rich Text Format) y HTML. Imprimiendo en un archivo en vez de en una impresora se genera un PDF.

El formato .doc ocupa mucho más que el RTF, lo que a la hora de enviarlo por correo electrónico es otra razón de peso más para no usar el formato .doc.



Esto puedes comprobarlo si comparas el peso en Kbytes de un documento en formato .doc y el mismo documento 'guardado como' RTF.

El concepto de "procesador de texto" es ya obsoleto. Te aconsejamos que lo superes y empieces a usar un "procesador de documentos" como LaTeX. A partir de un documento LaTeX puedes generar texto ASCII, PostScript, PDF... A partir de una fuente XML se puede generar LaTeX y demás formatos usuales.

Otra opción al uso del M\$Word y M\$Office es el programa libre OpenOffice que además de ser sencillo de usar (hay una versión en español), también es multiplataforma lo que permite compartir los archivos nativos del OpenOffice con otros usuarios independientemente del sistema operativo que usen.

Visita <http://www.openoffice.org>

En las Ventanas

Espora.org

La mayoría de quienes usamos computadoras para realizar nuestro trabajo o comunicarnos alguna vez nos hemos visto obligados a usar el Sistema Operativo (SO) Windows. Cualquiera que lo haya usado por un tiempo, sabrá que la mayoría lo usa no porque sea un SO eficiente sino porque Microsoft es un monopolio que convierte a sus usuarios en rehén para mantenerse en el mercado, aun cuando se use una versión pirata.



A las prácticas comerciales deshonestas de esa empresa hay que agregar las deficiencias técnicas de sus programas, y que por principio los usuarios tienen prohibido saber cómo funcionan para saber qué es realmente lo que hacen. Y si consideramos que compartir con una amistad una copia de un programa de Microsoft --por el que ya hemos pagado-- nos convierte jurídicamente en delinquentes, comprenderemos que el software privativo de Microsoft no sólo es técnica y comercialmente deshonesto, sino además éticamente indeseable pues inhibe la más mínima cooperación entre las personas

El derecho de rebelión

A algunos programadores no les gusta que les prohíban compartir y cooperar, y actualmente una comunidad de ellos autoorganizada en todo el mundo desarrolla aplicaciones y SO's apartados en esencia de la lógica capitalista, de esta

tarea colectiva surge el movimiento social por el Software Libre.

La ética en que se basa el desarrollo del software libre consiste en compartir y crear herramientas socialmente útiles de manera colectiva, horizontal y transparente donde prima el valor social del software en lugar de su valor comercial, esto no significa necesariamente que sea gratuito, sin embargo se puede copiar mayormente desde la Internet sin pagar un solo centavo a quién lo ha desarrollado. No se trata de obtener cosas gratis, sino de ejercer nuestra Libertad a controlar el software y la tecnología que usamos.

Libera espacio en la unidad C:\

Lo más recomendable es que dejes de usar Windows y te instales un Sistema Operativo libre, **UbuntuLinux.org** es una distribución de GNU/Linux muy sencilla de instalar y usar, pero quizá primero quieras conocer los programas y su funcionamiento. El mismo disco de Ubuntu incluye algunos programas básicos que puedes usar en Windows (solo abre el disco desde Windows y te dará opción de instalar los programas por separado). De muchos programas libres se desarrolla una versión para Windows, aquí se listan los más usados:

Mozilla navegador y cliente de correo.

* www.mozilla.org

OpenOffice.org suite de oficina compatible con MS Office.

El GIMP editor de imágenes, equivalente a Adobe PhotoShop.

* www.gimp.org

Gaim mensajería instantánea (messenger, yahoo, icq, irc, jabber)

* gaim.sourceforge.org

Una colección amplia de software libre y gratuito para Windows la encuentras en www.cdlibre.org

Magón Vive!

Común, libre y segura

Magón Vive! es el proyecto de una distribución de software libre básico para comunicadores y activistas. Su nombre es un homenaje al periodista y anarquista mexicano Ricardo Flores Magón (1873-1922).

Magón Vive! es una herramienta común libre y segura.

Herramienta Común

- * Nuestra distribución más que una distribución de software, es una herramienta colectiva.
- * Contiene software básico para comunicadores, activistas y personas en general que comienza a usar las computadoras o que las usa en sitios públicos con internet.
- * Difunde las ideas, los motivos y experiencias comunes que animan el proyecto.

Software Libre

- * Contiene sólo Software que garantiza libertad plena al usuario (con licencia GPL).
- * Usa y fomenta formatos libres y contenidos libres.
- * Está disponible en línea una versión actualizada del ISO (o de las partes) para su descarga sin cargo.
- * Cada programa se documentará de la manera más sencilla y clara que podamos, tanto sobre su uso como su funcionamiento.

Comunicación Segura

- * Busca garantizar el derecho a la privacidad y el anonimato en los programas que se incluyen para comunicaciones.
- * Fomenta el derecho a la privacidad mediante el cifrado de datos.

Disponible

Puedes encontrar una versión para web de Magón Vive! en:

<http://magonvive.espora.org>



Entre los programas incluidos:

Diseño Gráfico

- * Gimp: manipulación de imágenes
- * Inkscape: diseño vectorial
- * Scribus: diseño editorial

Internet

- * Filezilla: Cliente FTP
- * Firefox: Navegador web
- * Gaim: Mensajería instantánea
- * Juice: Receptor de Podcast
- * Nvu: Editor HTML
- * Thunderbird: Cliente de correo

Seguridad

- * Tor: Sistema anónimo
- * MagonGPG: Cifrado de información

Multimedia

- * Audacity: Editor de audio
- * VirtualDub_Editor de video
- * Vlc: Reproductor de audio y video

Oficina

- * Abiword: Procesador de texto
- * OpenOffice.org: Suite de oficina
- * Xpdf: Visor de PDF

Utilerías

- * 7-zip: Compresor de archivos
- * Clamwin: Antivirus
- * MediaCoder: Convierte audio/video

Construyendo los medios libres

Autogestión en la Ke-Huelga Radio *

"Del poder de crear al poder de destruir no hay más que una oscilación que destruye al poder"

Lo que plantearemos aquí va del conocimiento, la reflexión y la imaginación a la intervención práctica en el mundo.

Durante el año de 1999 los estudiantes de la UNAM desencadenamos un movimiento en contra de reformas que pretendían acabar con el carácter gratuito, científico y social de la universidad más grande de México. Después de unas semanas de haber estallado la huelga en las escuelas, nace la Ké Huelga Radio como medio de contrainformación, buscando hacer frente a los medios masivos de comunicación que distorsionaban el quehacer del movimiento estudiantil.

La ruptura de la huelga con la entrada de la PFP no impidió que la radio volviera a transmitir en mayo de 2000, definiéndose como una radio libre.

Desde ese entonces para acá, el radial tiene una frecuencia libre: el 102.9 de FM, desde donde transmitimos para el sur de la ciudad, y para el mundo desde la dirección www.kehuelga.org. Las relaciones entre individuos se encuentran sometidas a la repetición-reproducción de un sistema dominante. Denunciamos la comunicación unilateral que caracteriza a los medios masivos de comunicación. Y proponemos como alternativa la creación de una comunicación directa, que no recurra al lenguaje del poder y pueda, por tanto, transformar el mundo según nuestros deseos. Esta comunicación de la que hablamos no se va a dar más que en la acción común, aquella que interviene en los acontecimientos y transforma nuestro entorno.

Esto lo estamos dibujando. El quehacer de la radio no sólo se desenvuelve en la cabina. En la Ké Huelga se agrupan diversas comunidades (programas), cada una consciente, auténtica, que determina por sí misma su mensaje y su voz.



Todas estas comunidades orientan el funcionamiento de la radio en una asamblea, como principio de autogestión.

Reunirnos, discutir, proponer, reflexionar, decidir todos juntos en un espacio y por un espacio es experimentar una forma de vida que sea parte de una emancipación permanente individual y colectiva; sabemos que aún no lo hemos logrado y que no es fácil pero lo estamos intentando...

Sin embargo sobre la marcha experimentamos la autogestión: rechazamos el trabajo; no pretendiendo ser profesionales de la radio; no buscamos el permiso para transmitir...

* Fragmento de la ponencia presentada por la Ke-Huelga Radio en el Foro "Resistencia: Medios Libres" en el marco de la celebración de los aniversarios 20 y 10 del EZLN, en el multiforo Alicia, Ciudad de México.

Otros documentos sobre dicho Foro se encuentran en la web de Indymedia México <http://mexico.indymedia.org/medioslibres>

tir; no queremos que otros nos definan. Cuando nos escuchamos, pensamos en el comienzo de un movimiento que busca un aumento inmediato del placer de vivir. La autogestión refiere al crecimiento de la creatividad, a no guiarnos por jerarquías ni a colocarnos en el espíritu de sacrificio. En la Ké Huelga se intenta la apropiación de los aparatos por la creatividad colectiva que pueda romper con la producción de la mercancía.

Gente que participa en la radio se experimenta con transmisores. Utilizamos la Internet para transmitir y todo esto se hace funcionar con software libre (Gnu/Linux). No buscamos que nos patrocinen, la autogestión sólo cuenta para mantenerse con el impulso de la libertad vivida por tod@s.

Ahora bien, ¿cómo definimos y ejercemos la autogestión?

En principio conociendo la tecnología (equipo de transmisión y equipo de audio): queremos que l@s que hacen los programas conozcan y realicen todo el proceso. Que no se creen especializaciones (ingenier@s por un lado y guionistas y locutor@s por el otro y por fuera de la radio, emisores por un lado y radioescuchas por el otro como sucede en los medios tradicionales). Reconocemos que todas las formas de participación son valiosas.

Respecto a la libre expresión, el colectivo no define una "línea editorial" o un "concepto de la radio" al que tod@s deben ajustar su emisión. El colectivo tan sólo define las fronteras que no debe rebasar ningún participante en el proyecto: el racismo, el proselitismo en favor de partidos u organizaciones políticas, el sexismo y la apología de la violencia.

Consideramos esencial la independencia frente al poder: frente al poder económico no aceptamos ningún financiamiento de partidos, organizaciones políticas, fundaciones, ni como resultado de la publicidad. La experiencia de la Ké Huelga ha sido sustentada totalmente por la participación voluntaria de sus miembros y por donaciones desinteresadas. Frente al poder político, mantenemos nuestra autonomía al no permitir la presencia de partidos, organizaciones políticas o cualquier colectivo o individu@ que ejerza algún tipo de autoridad institucional.

Como espacio de libre expresión, la Ké Huelga es el espacio de los que no ejercen el poder. Instancias de decisión y de trabajo colectivos. La Asamblea de la Ké Huelga es el principal espacio de discusión y decisión del proyecto. Funciona como una reunión abierta a tod@s l@s participantes donde se decide el rumbo que tomará la radio. No tenemos coordinadores ni comisiones permanentes, tampoco "directores" o "representantes".

Muchas Gracias.

Kehuelga Radio.

Radio contra el poder.

10 de enero de 2004



Mediactivismo, producción alternativa de imágenes, televisión: una entrevista con Franco Berardi, Bifo *

Amador Fernández-Savater. Septiembre 2004

El «mediactivismo» rompe con la concepción y la práctica de la comunicación política a manos de la izquierda tradicional: el lenguaje, la capacidad expresiva de los movimientos, no es ya sólo una «tubería» a través de la que lanzar mensajes «críticos» o «revolucionarios», sino un espacio político que hay que construir. De ahí la importancia del uso emancipador de tecnologías abiertas, de plataformas cooperativas, de la noción de espacio público comunicativo (frente a la idea clásica del «órgano de expresión»). ¿Qué potencias y límites, problemas y desafíos encuentras en la experimentación mediactivista hasta el momento (indymedia, guerrilla de la comunicación, subvertising, etc.)?

La comunicación no es un instrumento de la acción política, sino la acción política misma. En primer lugar, el espacio social se construye cada vez más por medio de la proyección mediática de escenarios. La producción de imaginario es, además, un sector decisivo del proceso general de trabajo. Los productores de imágenes son una parte de los trabajadores cognitivos. Por tanto, la producción mediática independiente es, ante todo, un fenómeno de autoorganización del trabajo semiótico. En las experiencias de software libre, de open source y de P2P (peer to peer) no debemos ver sólo una innovación técnica o relacional. En esas experiencias hay indicios de un posible proceso de autonomía del cerebro colectivo frente a la estandarización capitalista.

¿Cuál es la tarea del activismo mediático en los tiempos que vienen? Su tarea no es resistirse a la transformación que se está produciendo en la infosfera y en la mente colectiva, ni oponer una naturaleza humana «verdadera» y anclada en el pasado a la deshumanización que conlleva el proceso de posthumanización. Su tarea es activar y reactivar constantemente las capacidades cognitivas, emocionales, creativas, proxémicas y eróticas que la transformación antropológica en curso tiende a desactivar, paralizándolas y sometiéndolas a la competencia económica. Por ejemplo, no creo posible resistirse a la hegemonía de lo visual ni oponerle una poética del concepto, de la palabra sin imagen. Creo que el activismo mediático debería hacer proliferar la imagen hasta el extremo, para así destruir el poder paralizante de la imagen y recuperar la energía de la imaginación.

Se ha dado por muerto muchas veces el paradigma de la contrainformación, pues ¿de qué sirve la denuncia cuando se conspira a la vista de todo el mundo? Sin embargo, Michael Moore ha conseguido un impacto enorme sobre el imaginario global con una denuncia clásica de cómo las mentiras de los poderosos sirven de pantalla a los verdaderos intereses del petróleo, el dinero y las armas. ¿Cómo es eso posible?

Hay que ser claros: la contrainformación sigue siendo indispensable y su utilidad es indiscutible. Gracias a la información independiente (o a la independencia de ciertos trabajadores cognitivos como periodistas o directores de cine) podemos

* Publicado en la revista El Viejo Topo, en un dossier sobre Bifo en el número 203 (febrero, 2005).

saber cosas que el sistema mediático dominante trata de ocultar. Pero con ello no basta. No se trata de descubrir la verdad de la explotación y de la violencia.

Esas verdades las conocemos. Sabemos muy bien que el capitalismo está destruyéndolas condiciones de la vida inteligente en el planeta. Pero no sabemos cómo escapar de esta especie de solución final. Por eso no basta con denunciar el poder, sino que hay que crear las condiciones para el autogobierno del cerebro colectivo global.

Lo que podemos hacer es trabajar sobre la disonancia cognitiva que se produce entre la infosfera y la psicosfera. La denuncia y la contrainformación son muy importantes. Pero así nunca lograremos contrarrestar la capacidad de creación de conformismo de las grandes corporaciones mediáticas mundiales. Si la lucha se desarrolla sólo entre la fuerza informativa del movimiento y la de las megacorporaciones, lo llevamos claro.

Pero, en realidad, en la formación del imaginario colectivo las cosas no son tan simples. No se trata sólo del volumen de información, de la potencia cuantitativa del mensaje que el poder sea capaz de enviar hacia la mente colectiva. En el imaginario colectivo hay algo más: existe la sensibilidad, la angustia, el inconsciente. En su formación no sólo participa la infosfera, sino también la psicosfera. La relación entre infosfera y psicosfera es asimétrica, y a veces imprevisible y paradójica. Pueden producirse reacciones imprevisibles de la sociedad, como sucedió en España en marzo de 2004. La derrota de Aznar fue, sin duda, efecto de las campañas de denuncia y de contrainformación; pero fue sobre todo resultado de una movilización emotiva, de la percepción subliminal de una mentira y la creación de un circuito de comunicación espontánea de base. Es decir, fue el inconsciente social el que desafió el dominio de la infosfera.

¿Es posible utilizar las imágenes de modo no propagandístico, sino para investigar, interrogar, construir problemas? Desde la propaganda de los movimientos antifascistas en la primera mitad de siglo hasta la última película de Naomi Klein sobre Argentina observamos un uso «edificante» de las imágenes, justo y necesario, pero ¿es suficiente?

El poder de las imágenes está sobre todo en su capacidad de fascinación, de mitopoiesis, de producción narrativa que pone en perspectiva los acontecimientos de la vida cotidiana. La propaganda (propaganda fides) es transmisión de un significado, creación de con-senso, es decir, de un sentido y un discurso compartidos. Aprendimos de McLuhan que la tecnología comunicativa de tipo configuracional no produce logos sino mito. En la infosfera alfabética preelectrónica, la propaganda producía efectos lógicos de consenso / disenso, y efectos sociales de cohesión y conformismo. En la infosfera electrónica lo que se transmite no es sentido ideológico, sino fascinación mítico-imaginaria.



¿Cómo retomar el trabajo político sobre el imaginario superando el *impasse* del «conflicto simbólico» que definió el «primer ciclo de lucha global» (campanas *no logo*, *adbusters*, *reclaim the streets*, *contracumbres*)? De algún modo, parece que la intervención sobre los códigos y los signos en comunidades de sentido (relativamente) sólidas es más sencillo (pienso en los zapatistas y su uso de multitud de símbolos «naturales»). ¿Cuáles podrían ser a tu juicio algunas de las líneas de exploración del *humus* subjetivo en el que se puede producir hoy imaginario alternativo en las metrópolis posfordistas?

El pánico y la depresión, el desierto emotivo y la soledad. La primera página de *The Guardian* del 13 de septiembre de 2004 titulaba *Today's youth: anxious, depressed and anti-social* («La juventud de hoy: deprimida, ansiosa y antisocial»), y describe un cuadro de devastación psíquica de los adolescentes británicos. Hace unos meses la prensa publicaba que el agua del grifo de Londres contiene rastros de Prozac. Ese es el punto de ruptura del imaginario juvenil occidental, producido por la economía competitiva capitalista. Es necesario decirle a la gente que no hay necesidad alguna de mantener ese ritmo, como sugiere *Lavorare con lentezza* («Trabajar con lentitud»), la película de Guido Chiesa con guión de Wu Ming que ha sido presentada en Venecia y se estrenará en otoño en los cines italianos.



La TV è di chi-la-fa



Sabemos que la televisión ha ayudado a robarnos el espacio y la palabra, colonizando toda la esfera de la comunicación social, secuestrando nuestra experiencia y nuestro presente, anulando la distancia necesaria para ejercer el pensamiento crítico, despojándonos de nuestras imágenes esenciales, construyendo una mirada y un comportamiento pasivos, resignados, sometidos. Pero un buen puñado de experiencias enseñan que ese no es un mal inscrito en el medio como tal, sino que depende más bien del contexto general en el que está inserto. Una de esas experiencias es, sin duda, el movimiento de las *telestreet* en el que participas. Háblanos sobre ese fenómeno y sus encrucijadas actuales.

El fenómeno de las *telestreet* evoluciona en varias direcciones. Una de ellas es la de empujar a las administraciones de algunas ciudades a construir televisiones cívicas, como sucede en Bolonia. Las televisiones de calle han proliferado, y a principios de este verano eran más de ciento cincuenta.

Pero el problema más importante en la próxima etapa es el de inventar nuevos formatos, nuevos lenguajes de recom-

ción de lo visual. He visto hace poco la obra de un artista sudafricano que se llama William Kentridge: dibujos potentes y sencillísimos, montados en películas de animación. Un blanco y negro muy expresionista, con alguna traza de azul celeste y alguna mancha rosa. El capitalista, el poeta, la mujer, las masas de trabajadores que aparecen de pronto y después se disuelven. *Stone Age Kino* [«Cine de la edad de piedra»] lo llama Kentridge. Tele de la edad de piedra, *low tech high density*. No se trata de evitar o temer la imagen, sino de reducirla a su nivel elemental, deconstruirla y recombinarla. Emociones fuertes con medios sencillísimos. Eso es lo que deben hacer ahora las telestreet, creo yo.



Dibujo de William Kentridge

El capitalismo cognitivo trae consigo sus propias patologías, como la nube trae la tormenta. En tus libros señalas algunas: pánico, déficit de atención, estrés, depresión ciclotímica, sobrestimulación, etc. ¿Se pueden imaginar y practicar estrategias de desaceleración, de susstracción del cuerpo a la disponibilidad absoluta que exige hoy en día el capital? Por otra parte, todos los militantes que leen los libros que has publicado hasta ahora en castellano señalan asombrados hasta qué punto las patologías asociadas al capitalismo cognitivo son las mismas que sacuden el cuerpo de los activistas en red hoy en día. ¿Es la militancia definitivamente otra patología más o se pueden reinventar figuras de la militancia que no sacrifiquen el cuerpo?

Es cierto: la militancia política lleva dentro de sí las patologías de tipo ansioso propias de la vida cotidiana. Además, se tiene la aguda consciencia y el sentimiento de lo inadecuados que son los instrumentos de los que disponemos (la acción política demostrativa, la propaganda, la contrainformación). Incluso el sentimiento de culpa por no haber sido capaces de parar la catástrofe de la guerra. Pero esto quiere decir que es necesario transformar las formas de militancia que hemos heredado del siglo XX, porque no hay ya ninguna necesidad de «mártires de la causa histórica» ni de vanguardias políticas. Tal vez necesitemos hoy figuras terapéuticas: terapeutas sociales, comunicadores capaces de crear espacios de comunicación feliz. El militante lleva dentro de sí (hasta en el nombre) la batalla, la lucha, el sacrificio de la propia vida en nombre de una tarea histórica superior.

Todo esto ya no funciona. Lo que tenemos que crear para el futuro y para el presente es la materialización de un modo de vida no competitivo, no agresivo, no económico que pueda dar lugar a un contagio terapéutico. Contagio terapéutico: eso es lo que se trata de crear. Zonas del territorio urbano, áreas del paisaje mediático en las que quede en suspenso las leyes del beneficio y de la guerra, pero también las de la soledad y el ansia competitiva. Es una tarea muy difícil, porque pasa por un trabajo de autoterapia.

Traducción:
Manuel Aguilar Hendrickson

Copyright © 2005 Amador Fernández-Savater
Este artículo ha sido publicado bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial SinObrasDerivada 2.0. Eres libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la entrevista por cualquier medio, siempre que sea de forma literal y sin fines comerciales.

Proyecto New Global Vision

www.ngvision.org



NGV es un proyecto que se propone crear una red de canales de videos independientes al menor costo posible. Se desarrolla basándose en la colaboración de las personas que trabajan en red y toman a la red como un punto de partida para la organización del trabajo, compartir conocimientos y recursos, la difusión del saber necesario para avanzar en la difusión de la información. El vídeo en calidad de VHS se aprovecha localmente a través de la PC y su distribución por medio de VHS o CD. Los contenidos deben expresar el movimiento; el cual los debe tomar con una conciencia crítica, reflejando la producción de cultura e información de manera liberada.



Las herramientas que actualmente utilizamos, que construimos con el curso del tiempo y que encontramos disponibles no son suficientes ni adecuadas: la conciencia común se encuentra cotidiana-mente bajo la presión de un sistema informativo que es potente y completamente abarcativo que apunta a mostrar exclusivamente una realidad condicionada para mantener el *status-quo*.

Pensamos que la información sea otra; para combatir esto es necesario aumentar la eficacia de las herramientas que podemos utilizar directamente y/o crear rápidamente. Sobre la base de nuestro conocimiento y experiencia queremos realizar nuevos y eficientes medios así como ya fue hecho en los últimos años por los diferentes colectivos.

NGV se basa en el uso de la tecnología y software de dominio público que permiten bajar y publicar video.

En el primer caso se presupone de la utilización de programas para compartir archivos y se requiere mantener videos en linea de modo que tengan máxima visibilidad en los distintos circuitos donde se comparten. En los archivos se indica que circuitos y en que servidor encuentran. La presencia de todos los títulos del archivo es garantizada por servidores FTP privados. Los productores que quieran publicar material, contactar con ngv@ecn.org

Otros proyectos

Telestreet.it Televisión de barrio italiana, está web es un portal que reseña proyectos de televisión independiente de todo el mundo.

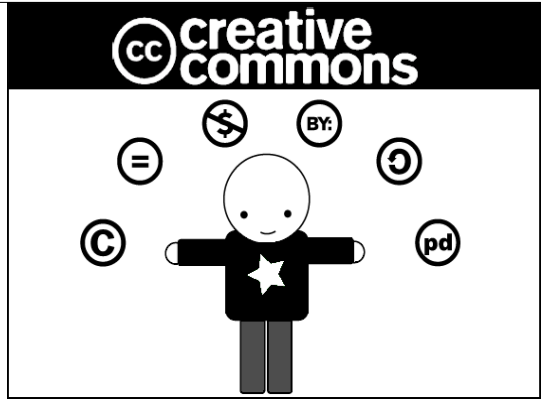
Telepies.net Televisión colectiva ligada a lo que fué el Centro Social Okupado y Autogestionado El Laboratorio 03, en el barrio de Lavapiés, Madrid, España.

Video.indymedia.org Proyecto de distribución de videos de alta calidad en Internet basado en el principio de publicación abierta de Indymedia.org, a través de redes P2P, servidores FTP y un gestor web libre para publicar video.

Bienes "Comunes Creativos"

es.wikipedia.org

Creative Commons (bienes "Comunes Creativos") es una organización no gubernamental, sin ánimo de lucro, que fue fundada y actualmente es presidida por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciberderechos.



www.creativecommons.org

Esta organización desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad por medio de nueva legislación y de las nuevas tecnologías.

Creative Commons está inspirada en la licencia GPL (General Public License) de la Free Software Foundation (Sin embargo no es un tipo de licenciamiento de software libre). La idea principal es posibilitar un modelo legal y ayudado de herramientas informáticas para así facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público.

Ofrece una serie de licencias, cada una con diferentes configuraciones o principios como el derecho del autor original a dar libertad para citar su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerlo públicamente y con diferentes restricciones como no permitir el uso comercial o respetar la autoría original.

Una de las licencias ofrecidas por Creative Commons es la licencia que lleva por nombre "Developing Nations" (Naciones en Desarrollo). Esta licencia permite que los derechos de autor y regalías por las obras, se cobren solo en los países desarrollados del primer mundo, mientras que las mismas se ofrecen de forma abierta en los países en vías de desarrollo.

Aunque originalmente fueron redactadas en inglés, las licencias han sido adaptadas a varias legislaciones alrededor del mundo. Entre otros idiomas, han sido traducidas al castellano, al portugués y al catalán a través del proyecto International Commons. Existen varios países que están involucrados en el proceso: Brasil, España, Chile, Argentina, México, Perú y Colombia ya tienen las licencias traducidas y en funcionamiento. Entre tanto, Venezuela y Puerto Rico (entre muchos otros) se encuentran en proceso de traducción e implementación de las mismas. En México hay una adaptación de las licencias en www.creativecommons.org.mx.



Atribución



No Comercial



Compartir igual



No obras derivadas



Dominio Público



Derechos reservados

Directorio básico

Software Libre

Fundación para el Software Libre (GNU)

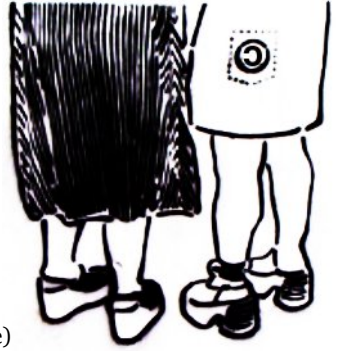
:: <http://www.fsf.org> <http://www.gnu.org>

Debian GNU/Linux (El sistema operativo universal)

:: <http://www.debian.org>

Filosofía Copyleft (Ideas que inspiran el Software Libre)

:: <http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.es.html>



Documentación y ayuda técnica

Proyecto de Documentación Linux (Para principiantes, intermedios y avanzados)

:: <http://es.tldp.org>

Ubuntu-es (Ubuntu Linux en español)

:: <http://ubuntu-es.org>

Alternativas basadas en Software Libre

Alternativas Libres

:: <http://alts.homelinux.net> (Catálogo de programas libres equivalentes a programas privativos)

CD Libre (Reune cientos de programas libres para Window\$)

:: <http://www.cdlibre.org>

Software Libre para audio y video

Dynebolic (Estudio multimedia libre basado en GNU/Linux)

:: <http://www.dynebolic.org>

Agnula (Distribución GNU/Linux orientada a la producción de audio)

:: <http://www.agnula.org>

Copyleft

Copyleft (La creatividad se defiende compartiendola)

:: <http://www.procomun.net>

MediActivismo

Dossier sobre Mediactivismo (Por Asamblea Florida Este, Argentina)

:: http://sindominio.net/afe/dos_mediactivismo/

Radio Libre

Breve relación de emisoras, documentación y manuales sobre Radio Libre
:: <http://mexico.indymedia.org/radio>

Indymedia

Centros de Medios Independientes
Global :: <http://www.indymedia.org>
Chiapas :: <http://chiapas.indymedia.org>
México :: <http://mexico.indymedia.org>
Oaxaca :: <http://mexico.indymedia.org/oaxaca>
Tijuana :: <http://tijuana.indymedia.org>
Yucatán :: <http://imc-yucatan.espora.org>

Medios Libres (en La Otra Campaña)
:: <http://mxs.radiolivre.org>

Servidores Autónomos

Existen varios proyectos de servidores y colectivos técnicos, aquí los que se sabe tienen apoyo en idioma español:

Autistici/Inventati (Italia)
:: <http://www.autistici.org>

Bici Verde (Estados Unidos)
:: <http://www.biciverde.org>

Espora.org (México)
:: <http://www.espora.org>

Red La Otra Mx (México)
:: <http://www.laotramx.org>

RiseUp.net (Estados Unidos)
:: <http://www.riseup.net>

sinDominio.net (España)
:: <http://www.sindominio.net>

Otras fuentes

BiblioWeb Sindominio.net
:: <http://biblioweb.sindominio.net>

Barrapunto
:: <http://barrapunto.com>

Wikipedia
:: <http://es.wikipedia.org>



Sistemas de publicación

Imc Code (Sistemas de publicación abierta)
:: <http://docs.indymedia.org/view/Devel/>

SPIP (Sistema multilingue para la publicación en Internet)
:: <http://www.spip.net>

TikiWiki (Sistema de publicación web colaborativo)
:: <http://www.tikiwiki.org>

WordPress (Sistema de weblog)
:: <http://www.wordpress.org>

MediaWiki (Sistema Wiki)
:: <http://www.mediawiki.org>

Joomla (Sistema gestor de contenidos)
:: <http://www.joomla.org>

Herramientas (Lista de correos de ayuda técnica sobre herramientas libres)
:: herramienta@espora.org
:: <http://arn.espora.org/herramientas>

Compartir Es Bueno
:: <http://compartiresbueno.net>

Hacklabs
:: <http://hacklabs.org>

Jamendo
:: <http://jamendo.com>



Software Libre: No odies los medios, siémbrales libres